

One-Roll Potions de soin

D6 – Cette potion de guérison ressemble à

1. Du sang qui se fige dans une fiole de cristal.
2. De petits homoncules doux, écrasés ensemble au fond d'une tasse.
3. Une sève épaisse et puante qui étouffe.
4. Farine d'os imparfaitement dissoute dans l'eau trouble.
5. Du vomi, avec des morceaux de quelque chose de vivant qui bouge.
6. Vous, seulement dissous et amorphe.

D6 – Cette potion guérit

1. Progressivement, sur plusieurs minutes.
2. Membres et organes perdus, qui restent un peu plus spongieux et plus rosés que le reste de votre corps.
3. Entièrement la blessure la plus récente que vous avez reçue.
4. Seulement les dégâts causés par la magie.
5. Même les personnes récemment décédées, si vous pouvez leur faire avaler ça assez vite.
6. Morts-vivants, squelettes et spectres intangibles.

D6 – Un effet secondaire de cette potion de soin est

1. Il inhibe la guérison naturelle pendant autant de jours que de points de vie qu'il a guéris.
2. Il crée un esprit de chair avec autant de points d'impact que vous avez guéri, qui conserve une connexion sympathique à votre corps et veut le voler par tous les moyens nécessaires.
3. La même proportion de votre corps que la quantité de vos points de vie qui ont été guéris est convertie en chair étrangère grossière. Si tous vos points de vie sont guéris par cette potion, votre esprit et votre corps sont dépassés et vous devenez un monstre.
4. Elle surproduit de la chair excédentaire, ce qui vous alourdit d'un encombrement par point de vie guéri jusqu'à ce qu'un jour s'écoule ou que vous la supprimiez complètement.
5. Elle affaiblit les défenses de votre corps, pénalisant votre prochain arrêt d'un point de dommage pour chaque point de dommage qu'elle a guéri.
6. Que parce qu'il fonctionne en parasitant la magie de guérison pratiquée ailleurs, il crée une connexion sympathique avec quelqu'un qui sera probablement irrité, vous avez volé une partie de son mojo.

D6 – Si mélangé avec une autre potion, cette potion de soin va

1. Faire exploser le contenant en éclats d'obus non cicatrisants, qui causent autant de dommages que s'il avait été cicatrisé normalement.
2. Muter l'autre potion le long d'un axe de son effet (par exemple, une potion qui rend son buveur invisible pourrait plutôt le rendre silencieux, ou aveuglément lumineux).
3. Vaporiser les deux dans un nuage qui imprègne les deux effets dans ceux qui l'inhalent.
4. Anéantir mutuellement cette potion et elle-même.
5. Fusionner avec elle et animer comme une boue régénératrice.
6. Générer spontanément un essaim de vermine légèrement magique.

D6 – Cette potion est distillée par

1. Les anti-nécromanciens obsédés par la poursuite de la naissance et l'invocation d'entités pré-vivantes.
2. Les alchimistes dérangés, à partir de leurs propres tissus et fluides.
3. Les sorcières vampiriques, dans des chaudrons bouillonnant de vie volée.
4. Des golems fondus qui voulaient devenir humains.
5. La traite des sécrétions d'un démon vivant.
6. De l'ichor coagulé de la terre d'un champ de bataille divin.

D6 – Cette potion pourrait être trouvée sur

1. Les hordes de micro-drakes tumultueux qui ont poussé d'un dragon qui s'est livré à une consommation excessive de cette substance.
2. Les chevaliers transhumains qui ont remplacé leurs tumeurs mortelles par des améliorations synthétiques.
3. Le garde-manger d'une goule, où ils l'utilisent pour prolonger la durée de vie de leur proie.
4. Les médecins usuraires qui font payer des intérêts élevés sur les livres de chair qu'ils restaurent.
5. Victimes monstrueuses d'un fléau transformateur, la potion s'est avérée inefficace pour guérir.
6. Un insecte géant, pour qui il sent exactement comme les phéromones d'un compagnon.